TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



VISITA LA ZONA POKéMON
Alucina con los mejores dibujos y curiosidades de los lectores



Nº 58

Por los expertos de 

MANUAL PARA ENTRENADORES

22 PÁGINAS

[5ª] ENTREGA

POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA



- EXTRA PÁGINAS con todos los secretos y trucos
- ESTRATEGIAS que sólo conocen los maestros
- MAPAS de los pueblos y rutas con todo detalle

¡¡Regalamos 10 juegos Pokémon!!

CONCURSO

¡Consíguelos!







¿Cómo participar?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra:**
pokemon149 + tus datos

Ejemplo: pokemon149 paco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

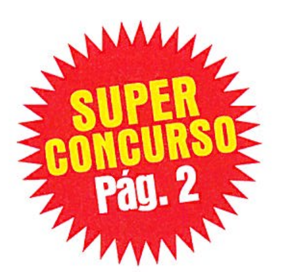
Bases del concurso

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para **Movistar, Vodafone y Amena**.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los **ganadores** serán publicados **en** próximos números de la **revista Nintendo Acción.**
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **15 de Mayo de 2005.**

Revista Oficial Nintendo Acción

The Pokémon Company

Nintendo
pokemon.nintendo.es



REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

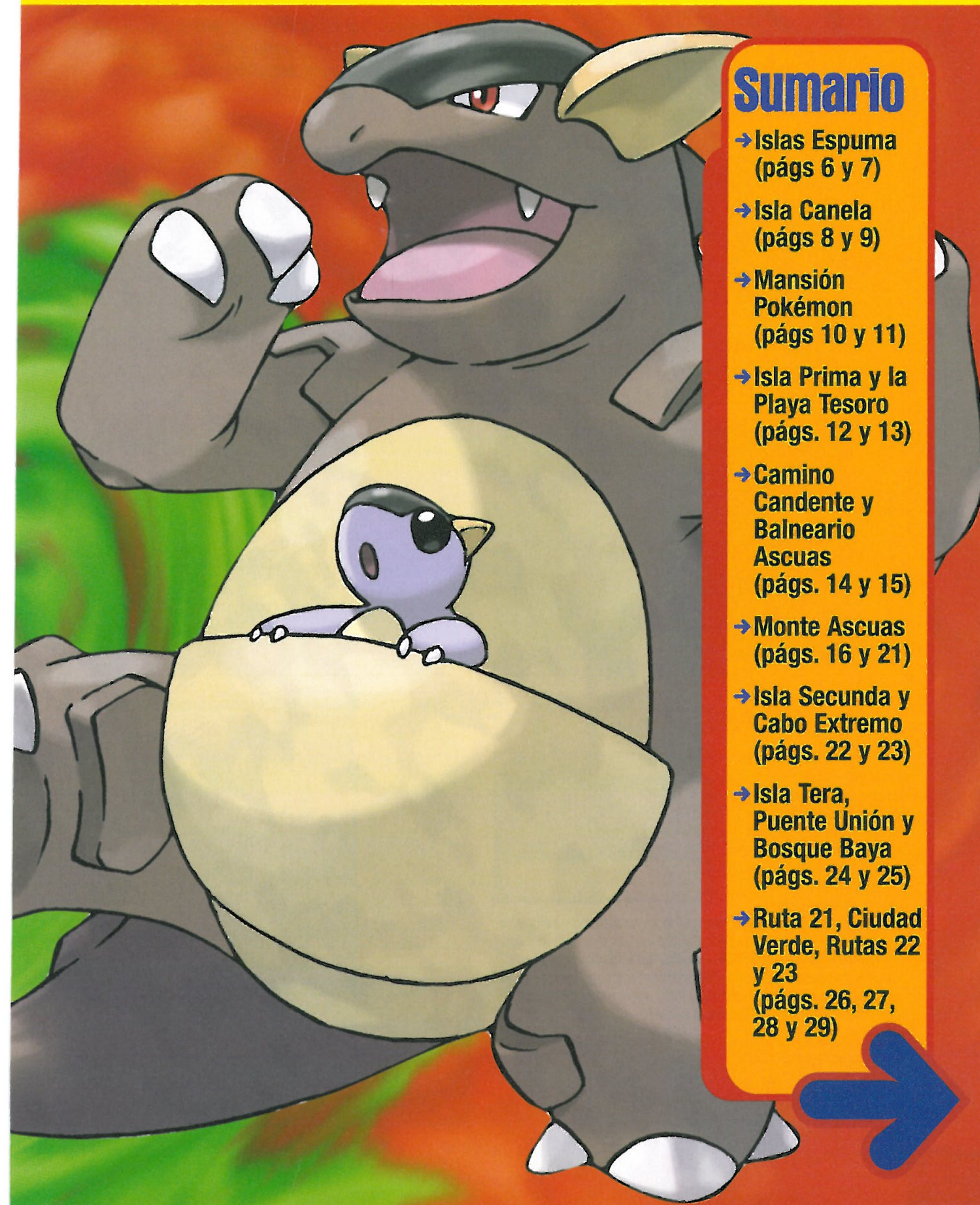
■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992



☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas co

Guía de Maestros
Pokémon Rojo Fuego Verde Hoja

En esta entrega no pararemos de navegar por los mares de Kanto. En primer lugar exploraremos las cuevas de las Islas Espuma para buscar a Articuno. Luego navegaremos por la Ruta 20 y llegaremos a Isla Canela. Cuando ganemos la medalla del gimnasio, Bill nos invitará a darnos una vuelta por las tres primeras islas de Archi7. Y, a la vuelta, iremos a Ciudad Verde y ganaremos... ¡la última medalla! (tacháaan)



Sumario

Islas Espuma

Para atravesar las Islas Espuma, entra por la cueva que hay en la parte izquierda y sal por la de la derecha. Antes de salir, encontrarás a Articuno.

ISLAS ESPUMA

PISO BAJO



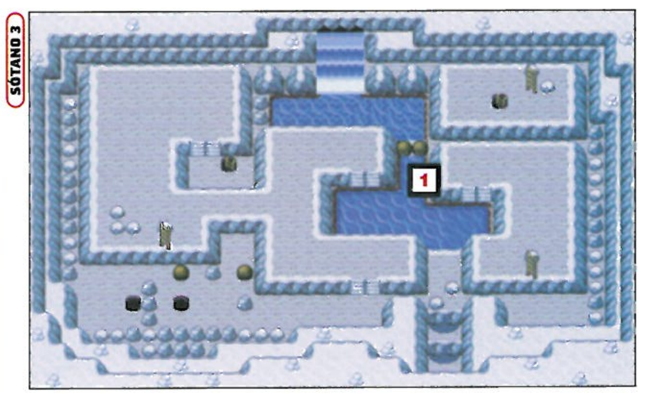
SÓTANO 1



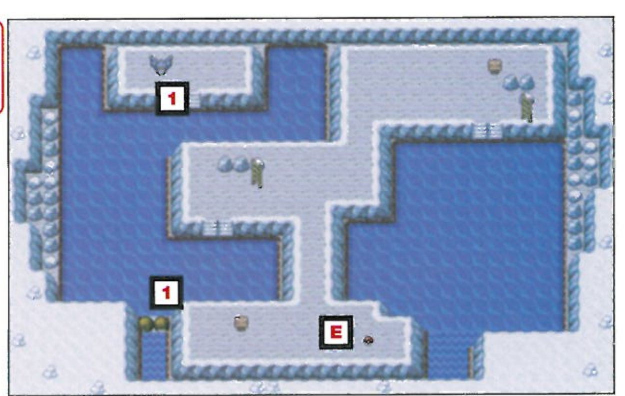
SÓTANO 2



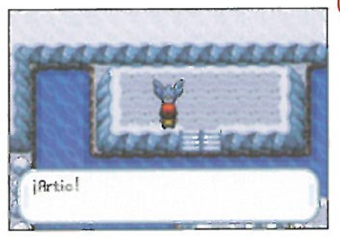
SÓTANO 3



SÓTANO 4



1. EL FRÍO ARTICUNO



Para llegar hasta el lugar en el que espera Articuno **tienes que usar un Pokémon que sepa Fuerza.** Así podrás mover las rocas y lanzarlas por los agujeros con el fin de contener el agua de los rápidos. Cuando llegues ante Articuno, estarás ante el legendario pájaro de hielo, así que ve preparado con montones de Ultra Ball y no dejes que se te escape. **Lo encontrarás en el nivel 50 y tendrá los siguientes ataques: Neblina, Telépata, Agilidad y Rayo Hielo.** Para que Articuno no te haga mucho daño cuando use Rayo Hielo, **procura enfrentarlo contra un Pokémon de Tipo agua o fuego.**

¡CONSÍGUELOS!

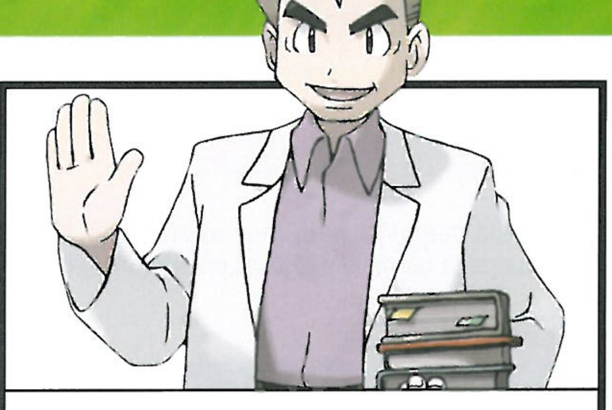
A. ANTIHIELO	D. PERLA GRANDE
B. REVIVIR	E. ULTRABALL
C. PIEDRA AGUA	

POKéTRUCO

Algunos de los objetos que encontrarás durante la aventura solo sirven para venderlos en las Pokétiendas y así ganar un dinerito. Estos objetos son: Perla Grande, Perla, Pepita, Tr. Estrella y Polvoestelar. Por ejemplo, por la Pepita te darán 5000 y por el Tr. Estrella 4900. ¡Menudo pastón!

¡Hazte con todos!

ARTICUNO	● **Algunos**	● **Algunos**
DEWGONG	● **Uno**	● **Uno**
GYARADOS	● **Algunos** (Súper Caña)	● **Algunos** (Súper Buena)
GOLDUCK	● **Algunos**	● **No hay**
GOLBAT	● **Algunos**	● **Algunos**
HORSEA	● **Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)	● **Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)
KRABBY	● **Algunos** (Caña Buena)	● **Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	● **Muchos** (Caña Buena)	● **Muchos** (Caña Buena)
PSYDUCK	● **Muchos**	● **No hay**
SEEL	● **Muchos**	● **Muchos**
SLOWBRO	● **No hay**	● **Algunos** (Súper Caña)
SLOWPOKE	● **No hay**	● **Muchos** (Súper Caña)
ZUBAT	● **Muchos**	● **Muchos**



La Guía de Oak

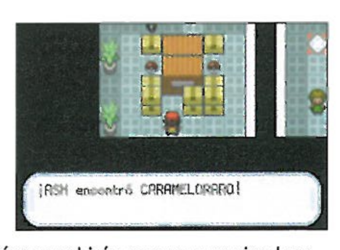
¿Estás un poco cansado? Pues para un momento y recupera fuerzas con los consejos de nuestro querido Profesor Oak.

¿Dónde está Deoxys?



■ Este mítico Pokémon vive en un islote llamado **Isla Origen. Está al sur de Isla Exta,** aunque para llegar hasta allí es necesario poseer un ticket especial que obtendrás en alguno de los eventos que organice Nintendo. No olvides que **el Deoxys de Rojo Fuego es distinto al de Verde Hoja,** aunque ambos están en el nivel 30. La diferencia entre ellos estriba en sus niveles de ataque y defensa.

¿Dónde hay Caramelos Raros?



■ Cuando le des un Caramelo Raro a un Pokémon éste subirá de nivel de forma permanente. No es bueno abusar de ellos porque si lo haces, las características de tu Pokémon subirán menos que si suben de nivel entrenando. Toma nota de los lugares en los que los encontrarás: **Mt. Moon, Torre Pokémon, Guarida Rocket, edificio Silph S.A., Ciudad Fucsia, Calle Victoria y Cueva Perdida** (que está en Isla Inta).

¿Cómo consigo a Scizor?

■ Busca un buen Scyther en la Zona Safari (que solo está disponible en la edición Rojo Fuego), **equípalo con Rev. Metálico.** Después **intercámbialo** con otro entrenador y verás cómo **evoluciona a Scizor.** El Rev. Metálico lo encontrarás en el Pilar Recuerdo.

Isla Canela

Es una isla pequeña, pero muy interesante. En ella encontrarás un laboratorio con las últimas técnicas para clonar Pokémon prehistóricos y una gran mansión que encierra un misterio aterrador.

ISLA CANELA



1. MONTONES DE INTERCAMBIOS

En la primera habitación del laboratorio, un anciano **cambia su Electrode por un Raichu y una niña te da a Tangela** si tienes un Venonat. En la tercera habitación un rubiales cambia a **Seel por Ponyta.**



2. IGUALITO QUE PARQUE JURÁSICO

En la tercera habitación del laboratorio hay un científico que es capaz de **crear nuevos Pokémon a partir de un fósil.** Si en Mt. Moon conseguiste el **Fósil Domo,** dáselo y recibirás a **Kabuto.** Si lo que hiciste fue elegir el **Fósil Hélix,** entonces recibirás a **Omanyte.** Y si tienes el **Ámbar Viejo** que conseguiste en Ciudad Plateada, dáselo y te harás con **Aerodactyl.**



3. UN ATAQUE SORPRESA

En la segunda habitación del laboratorio encontrarás a uno de los Tutores de Movimientos. En esta ocasión enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento **Metrónomo.** Este es un movimiento de tipo normal que **hace que tu Pokémon use al azar un movimiento cualquiera** entre todo el repertorio de movimientos Pokémon que existen. Usando Metrónomo la sorpresa está asegurada, aunque, como el resultado depende del azar, puede que te decepcione.



4. POKéTIENDA

No hay nada nuevo en esta tienda, pero sus productos son buenos. Cómprate algunas Ultraball, algunas unidades de Cura Toral, Hiperpociones, Revivir y Máx. Repel. No olvides llevar contigo **Cuerda Huída, puede resultarte muy útil si te pierdes en la Mansión Pokémon.** Ten presente que la Cuerda Huída no solo sirve para sacarte de cuevas, también puede sacarte instantáneamente de algunos lugares cerrados.



LISTA DE PRECIOS

Ultraball	11200	Hiperpoción	11200
Cura Total	1600	Máx. Repel	1700
Superball	1600	Revivir	11500
Cuerda Huída	1550		

5. ABRE EL GIMNASIO

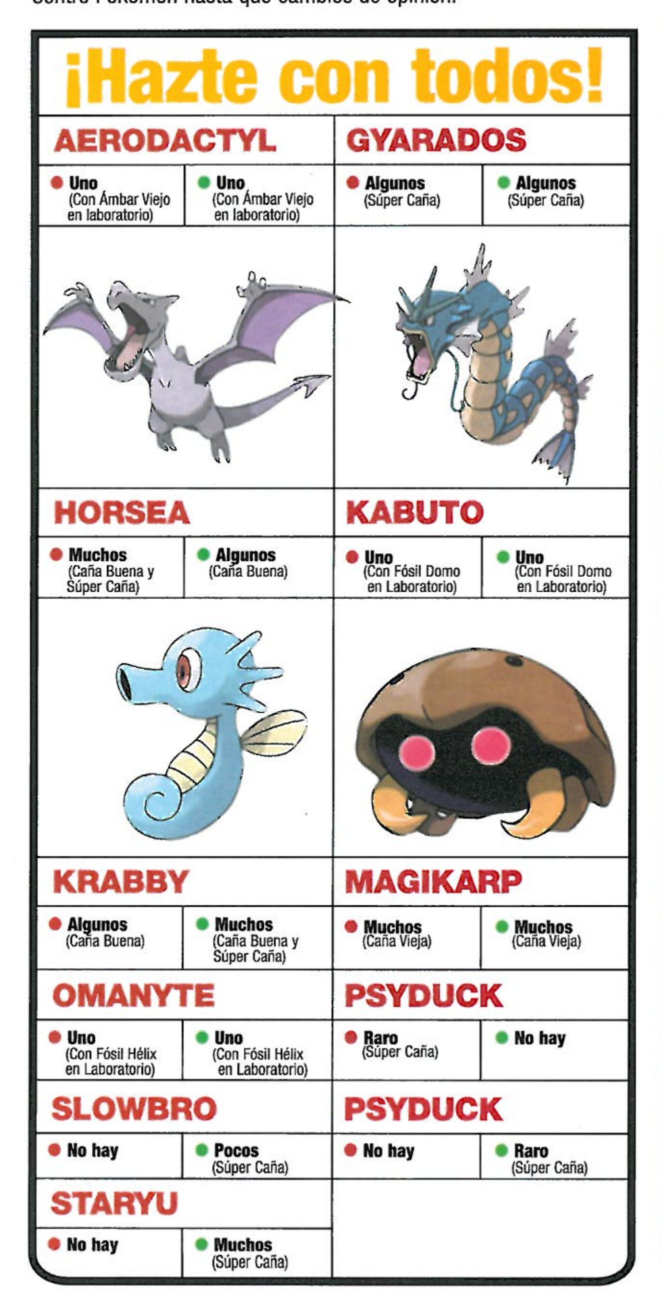
La puerta del gimnasio está cerrada. Para abrirla no te queda más remedio que encontrar **una llave secreta que hay escondida en el interior de la misteriosa Mansión Pokémon.** Si quieres saber exactamente donde se encuentra, mira las páginas que hay más adelante y fíjate en los mapas de la mansión. En cuanto tengas la llave, regresa al gimnasio y entra a buscar una nueva medalla luchando contra el líder.



6. RUMBO A ARCHI7



Cuando derrotes al líder Blaine y salgas del gimnasio, te encontrarás de nuevo con Bill. El chaval te invitará a darte una vuelta por **una islita del sur llamada Isla Prima. Esta isla es la primera del archipiélago Archi7.** Si no quieres aceptar la invitación, no olvides que Bill te esperará en el Centro Pokémon hasta que cambies de opinión.



¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
AERODACTYL	**Uno** (Con Ámbar Viejo en laboratorio)	**Uno** (Con Ámbar Viejo en laboratorio)
GYARADOS	**Algunos** (Súper Caña)	**Algunos** (Súper Caña)
HORSEA	**Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)	**Algunos** (Caña Buena)
KABUTO	**Uno** (Con Fósil Domo en Laboratorio)	**Uno** (Con Fósil Domo en Laboratorio)
KRABBY	**Algunos** (Caña Buena)	**Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	**Muchos** (Caña Vieja)	**Muchos** (Caña Vieja)
OMANYTE	**Uno** (Con Fósil Hélix en Laboratorio)	**Uno** (Con Fósil Hélix en Laboratorio)
PSYDUCK	**Raro** (Súper Caña)	**No hay**
SLOWBRO	**No hay**	**Pocos** (Súper Caña)
PSYDUCK	**No hay**	**Raro** (Súper Caña)
STARYU	**No hay**	**Muchos** (Súper Caña)

Líder Pokémon #7

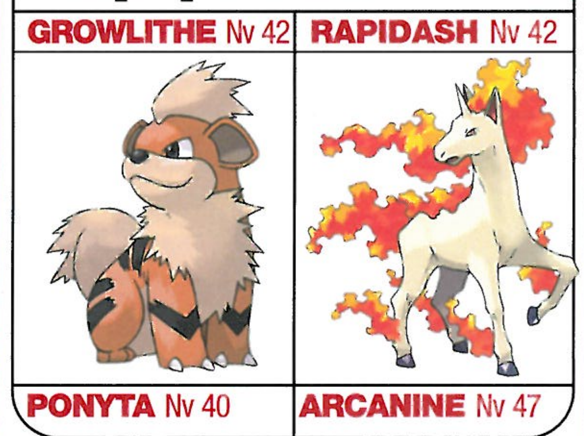


Blaine es un maestro en la utilización del fuego. Más vale que tengas ANTIQUEMAR o sus feroces Pokémon de fuego te dejarán churruscadito.

Blaine

Todos **los Pokémon de Blaine pertenecen al tipo fuego** y son verdaderos artistas utilizando ataques de fuego, que tienen un gran porcentaje de posibilidades de quemar al rival.

Equipo de Blaine



GROWLITHE Nv 42	**RAPIDASH** Nv 42
PONYTA Nv 40	**ARCANINE** Nv 47

CONSEJO PARA BLAINE

Los Pokémon de Blaine son bastante fuertes, pero **por suerte para nosotros pertenecen todos al tipo fuego.** Este tipo es muy vulnerable a los ataques de tipo agua, tierra o roca, por eso, **si tienes un Pokémon que sepa Surf o Terremoto, acabarás con todo su equipo en un periquete.** Es muy posible que Blaine queme a alguno de tus Pokémon, así que no olvides llevar Antiquemar o Cura Total

PREMIOS BLAINE

MEDALLA VOLCÁN
Aumenta las características de **Ataque Especial y Defensa Especial** de tus Pokémon. Además, permite usar la **MO Cascada fuera del combate.**

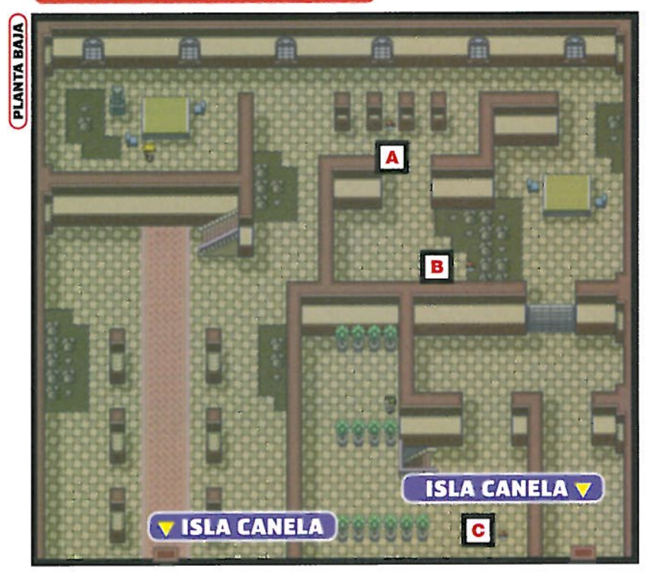
MT 38, LLAMARADA
Potente llama que **lo chamusca todo** y causa quemaduras.

Mansión Pokémon

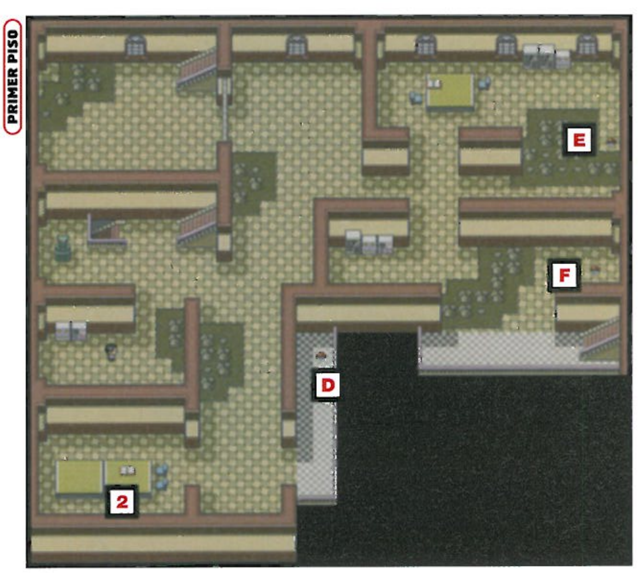
La Mansión Pokémon es un pequeño laberinto de habitaciones y puertas. Aquí encontrarás la llave que abre el gimnasio, pero también averiguarás cosas interesantes sobre un misterioso Pokémon.

MANSIÓN POKÉMON

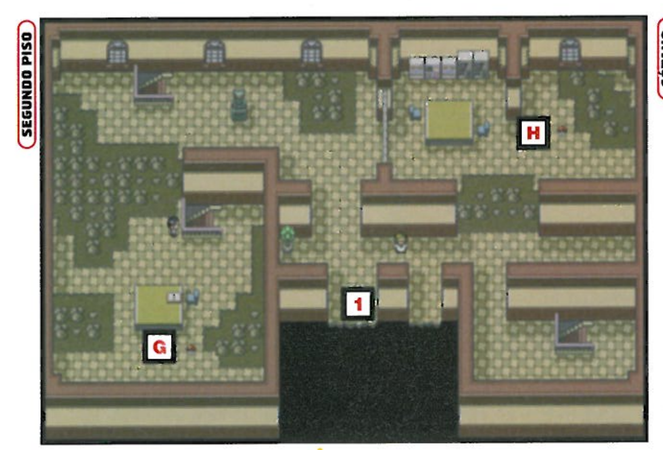
PLANTA BAJA



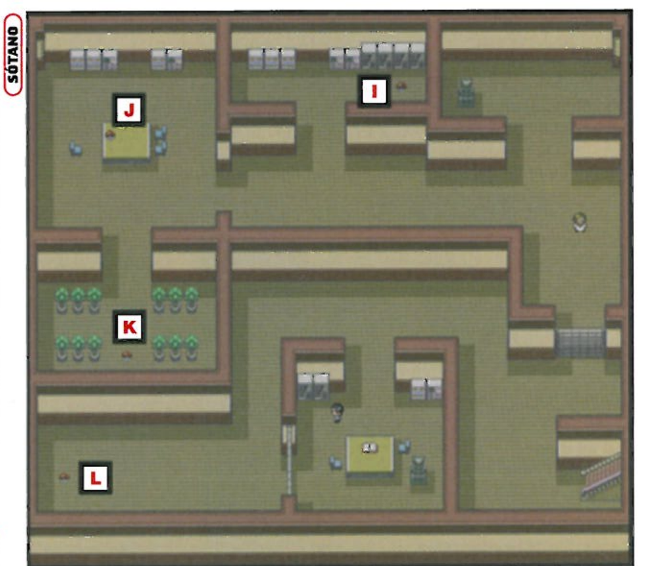
PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



SÓTANO



1. MENUDO SALTO

Objeto conseguido: LL. SECRETA



Cada una de las estatuas de la mansión tienen **un botón que permite abrir las puertas** que verás en cada piso. Si pulsas los botones correctos, podrás subir hasta el tercero y, desde el punto marcado en el mapa, dar un salto que te llevará al sótano. Aquí encontrarás **la LL. SECRETA que abre el gimnasio.**

PISTAS

En la Masión Pokémon encontrarás algunas notas sobre Mew, pero para que sepas más sobre este raro Pokémon te daremos algún dato más. Para algunos Mew es solo una ilusión, pero otros afirman que este Pokémon procede de Sudamérica y que todavía no se ha extinguido. Dicen también que es muy hábil e inteligente.

2. EL CIENTÍFICO LOCO

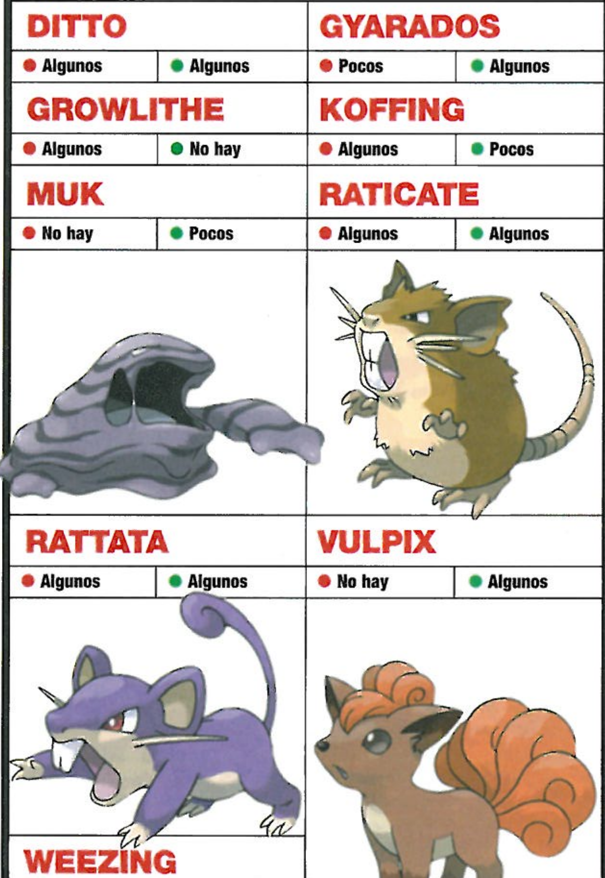


En varios pisos de la mansión encontrarás, encima de las mesas, **las notas del científico loco que creó a Mewtwo.** Si las lees, entenderás muchas cosas y obtendrás bastante información sobre la creación de este misterioso Pokémon. Fíjate en que, **para leer las notas, solo tienes que ponerte lo más cerca posible de los cuadernos** y pulsar el botón A.

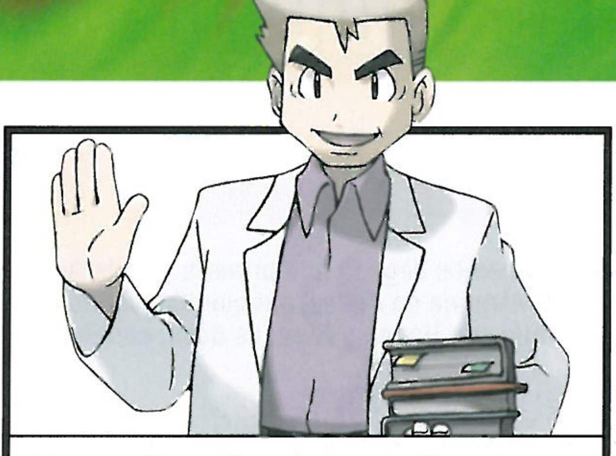
¡CONSÍGUELOS!

A. CUERDA HUÍDA	G. MÁX. POCIÓN
B. PROTEÍNA	H. HIERRO
C. CARBURANTE	I. MT 14 (VENTISCA)
D. ZINC	J. LL. SECRETA
E. CALCIO	K. MT 22 (RAYO SOLAR)
F. MÁS PS	L. RESTAU. TODO

¡Hazte con todos!



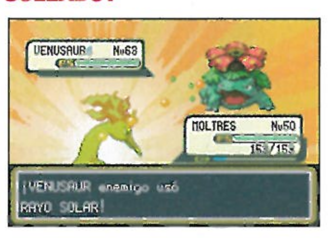
	● (rojo)	● (verde)
DITTO	Algunos	Algunos
GYARADOS	Pocos	Algunos
GROWLITHE	Algunos	No hay
KOFFING	Algunos	Pocos
MUK	No hay	Pocos
RATICATE	Algunos	Algunos
RATTATA	Algunos	Algunos
VULPIX	No hay	Algunos
WEEZING	Pocos	No hay



La Guía de Oak

Vamos a llamar otra vez a nuestro Profe favorito, ha llegado la hora de pedirle unas cuantas píldoras de sabiduría.

¿Cómo funciona DÍA SOLEADO?



Muy sencillo, cuando un Pokémon lo usa, el sol empezará a brillar con fuerza. En ese momento **el poder de los ataques de fuego se multiplicará por 1,5 y el de los de agua se reducirá a la mitad.** Movimientos como Sol Matinal, Síntesis y Luz Lunar duplicarán el poder de restaurar PS. Además, Rayo Solar, que suele durar dos turnos, se podrá usar en cualquier turno y la precisión de Trueno bajará.

¿Y DANZA LLUVIA?



Cuando un Pokémon usa este movimiento, se pondrá a llover, con lo que **el poder de los movimientos de tipo agua se multiplicará por 1,5, pero el de los ataques de fuego se reducirá a la mitad.** Movimientos como Sol Matinal, Síntesis y Luz Lunar también se verán afectados reduciendo su precisión y poder de recuperación. Además, **Rayo Solar reducirá su potencia a la mitad** y el ataque Trueno no fallará.

¿Dónde está Politoed?



Para hacerte con este simpático Pokémon tendrás que intercambiar con otro entrenador un Poliwhirl equipado con la Roca del Rey. Este objeto lo podrás encontrar en Isla Sétima (que está en el Cañón Sétano).

Isla Prima y la Playa Tesoro

¡Por fin hemos llegado a la primera isla de Archi7! Aquí harás amistad con Celio y verás por primera vez la Máquina de Redes, aunque todavía no funcionará. Cuando esté reparada, podrás intercambiar Pokémon con Hoenn y Aura, es decir, con Rubí/Zafiro y Colosseum.

ISLA PRIMA



1. EL AMIGO CELIO

Objetos conseguidos: METEORITO, TRI-TICKET



Celio, el amigo del Bill, espera dentro del Centro Pokémon de Isla Prima. Mientras los dos intentan arreglar la Máquina de Redes, **te encargarán que lleves un Meteorito al encargado de los Recreativos de Isla Secunda.** Para que puedas viajar hasta allí y también a Isla Tera, Celio te dará el Tri-Ticket. ¡Venga chavalote, ha llegado la hora de explorar las primeras islas de Archi7!

2. DE VUELTA



Tras completar tu misión en Isla Secunda e Isla Tera, vuelve al Centro Pokémon de Isla Prima. Cuando lo hagas, Bill y tú regresaréis a Isla Canela. No olvides que, **cada vez que quieras volver a Isla Prima, Secunda o Tera, debes ir al puerto de Ciudad Carmín y usar el Tri-Ticket**. Estas islas tienen montones de especies Pokémon que te ayudarán a completar la Pokédex.

3. BUSCA EL RUBÍ Y EL ZAFIRO



Cuando vuelvas a Isla Prima después de derrotar al Alto Mando (y conseguir la Pokédex Nacional), Celio andará ocupado intentando reparar la Máquina de Redes. Para hacerlo **necesita que encuentres un Rubí y un Zafiro.** El Rubí lo encontrarás en **una cueva que hay en la ladera del Monte Ascuas** y el Zafiro en Isla Inta, aunque para conseguirlo, antes tendrás que darte un voltio por Isla Quarta y también por Isla Exta.



LOS CONSEJOS DE OAK



Existen movimientos, habilidades y objetos que pueden combinarse para crear lo que llamamos combos. Por ejemplo, **cuando un Pokémon da un golpe crítico, el daño que hace al rival se multiplica por dos.** Si usas primero el movimiento Foco Energía, aumentarás la probabilidad de que los siguientes golpes sean críticos. Pero hay Pokémon que pueden aprender combos mucho más efectivas que la que acabo de explicar. Entre los Pokémon que dan más juego con las combos tenemos a **Snorlax.** Una de las que puede aprender la componen **Descanso y Ronquido (o Sonámbulo).** Con Descanso, Snorlax se echa a dormir para recuperar PS y con Ronquido (o Sonámbulo) tiene la opción de seguir atacando mientras duerme.

PISTAS

Quizá cuando Bill te ofrezca ir a Isla Prima declines su invitación y decidas ir a por la Liga Pokémon. Si haces eso, tras vencer al Alto Mando el Prof. Oak no actualizará tu Pokédex a la Pokédex Nacional (aunque tengas más de 60 Pokémon) y es que todavía no has rescatado a Pedrita.



4. RUMBO A OTRAS ISLAS

Objeto conseguido: IRIS TICKET

Después de conseguir el Rubí en el Monte Ascuas, vuelve a hablar con Celio. El chaval se pondrá tan contento que **te cambiará el Tri-Ticket por el Iris Ticket.** Con este nuevo ticket **podrás viajar por el resto de las islas de Archi7 y buscar el Zafiro** que hace falta para completar la reparación de la Máquina de Redes de Isla Prima.



5. INTERCAMBIOS CON HOENN Y AURA

Cuando derrotes al Alto Mando, consigas la Pokédex Nacional y le des a Celio el Rubí y el Zafiro que necesita, la Máquina de Redes entrará en funcionamiento. Entonces **podrás intercambiar Pokémon con las ediciones Rubí y Zafiro y también con Pokémon Colosseum** (la aventura de estos juegos también tiene que estar terminada)



POKéTRUCO

Si en Pokémon Colosseum venciste a Néfiro, podrás usar el Centro de Cambio de Ciudad Oasis. Si en Rojo y Verde has arreglado la Máquina de Redes, entonces podrás hacer intercambios con Colosseum. Pues bien, como en Colosseum puedes prescindir de la Master Ball, equipa con ella a un Pokémon y llévalo a Kanto, así tendrás una Master Ball más para capturar a ese Pokémon legendario que se te resiste.



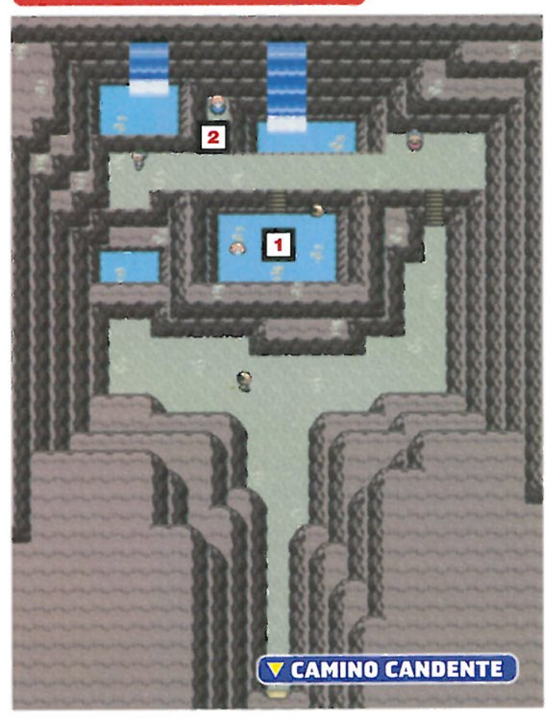
¡Hazte con todos!

FEAROW	● **Algunos** (Súper Caña)	● **Algunos** (Súper Caña)
GYARADOS	● **Algunos** (Súper Caña)	● **Algunos** (Súper Caña)
HORSEA	● **Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)	● **No hay**
KINGLER	● **No hay**	● **Pocos** (Súper Caña)
KRABBY	● **No hay**	● **Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	● **Muchos** (Caña Vieja)	● **Muchos** (Caña Vieja)
MEOWTH	● **Algunos**	● **Algunos**
PERSIAN	● **Pocos**	● **Pocos**
PSYDUCK	● **Raro** (Súper Caña)	● **No hay**
SEADRA	● **Pocos** (Súper Caña)	● **No hay**
SHELLDER	● **Muchos** (Súper Caña)	● **No hay**
SLOWPOKE	● **No hay**	● **Raro** (Súper Caña)
SPEAROW	● **Algunos**	● **Algunos**
STARYU	● **No hay**	● **Muchos** (Súper Caña)
TANGELA	● **Algunos**	● **Algunos**
TENTACOOL	● **Muchos**	● **Muchos**
TENTACRUEL	● **Pocos**	● **Pocos**

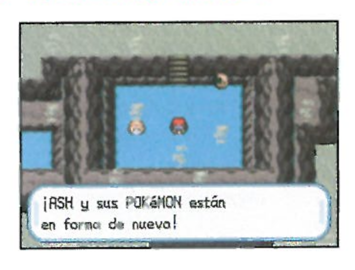
Camino Candente y Balneario

En el Camino Candente te esperan unos cuantos entrenadores que combatirán usando Pokémon de tipo lucha y agua. Si necesitas que tu equipo se recupere, entra en el Balneario Ascuas y date un bañito.





1. UN BAÑITO RELAJANTE



Tienes que probar la piscina termal que hay en el centro del balneario. Si te sumerges en ella, notarás un gustirrinín que no veas. Además, **gracias a las propiedades medicinales de su agua, todos tus Pokémon sanarán al instante.** Por cierto, sé educado con los otros bañistas y charla con ellos; la gente, cuando está relajada, suele hablar de cosas interesantes.

POKéTRUCO

Cambiar el Ataque y la Defensa de un Pokémon afecta directamente al daño que hacen los ataques físicos. Por ejemplo, si Farfetch'd usa Danza Espada, subirá su poder de Ataque dos puntos y hará más daño cuando use un ataque como Cuchillada. Recuerda que los ataques físicos son los de tipo normal, lucha, veneno, tierra, volador, bicho, roca, fantasma y acero.

Ascuas

2. ROMPE ESA ROCA

Objeto conseguido: **MO 06 (GOLPE ROCA)**



El anciano que hay entre las dos cascadas fue el que montó el Balneario Ascuas hace unos años. Hizo las piscinas picando la piedra con sus propias manos y para ayudarse **usó la MO 06 o Golpe Roca. Enséñasela a un Pokémon y verás como hace papilla las pequeñas rocas** que halles por el camino. Ten cuidadito, dentro de las rocas viven algunos Pokémon salvajes.

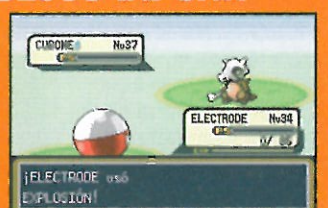
¡CONSÍGUELOS!		
A. CARBURANTE	B. MÁX. REPEL	C. ÉTER

POKéTRUCO



Equipar con bayas a un Pokémon puede resultar muy útil durante un combate. Si la baya tiene alguna propiedad curativa, en cuanto el Pokémon vea que necesita utilizarla, lo hará. Entre las bayas que más ayudan durante un combate tenemos la Baya Zreza que sirve para eliminar la parálisis; la Baya Atania que sirve para despertar y la Baya Meloc que lo que hace es curar el envenenamiento.

LOS CONSEJOS DE OAK



En el Monte Ascuas encontrarás un Tutor de Movimientos que enseñará el **ataque Explosión** a uno de tus Pokémon. Este ataque es de una potencia increíble, pero **tiene el inconveniente de debilitar al Pokémon que lo usa.** Si un Pokémon conoce Explosión, tiene pocos PS y la batalla parece que se está complicando, **hacer que tu Pokémon explote, aunque lo sacrifiques, puede cambiar el curso de la misma.** Entre los Pokémon a los que el Tutor de Monte Ascuas puede enseñar Explosión tenemos a Golem, Grimer, Muk, Cloyster, Haunter, Gengar, Onix, Voltorb y Electrode.

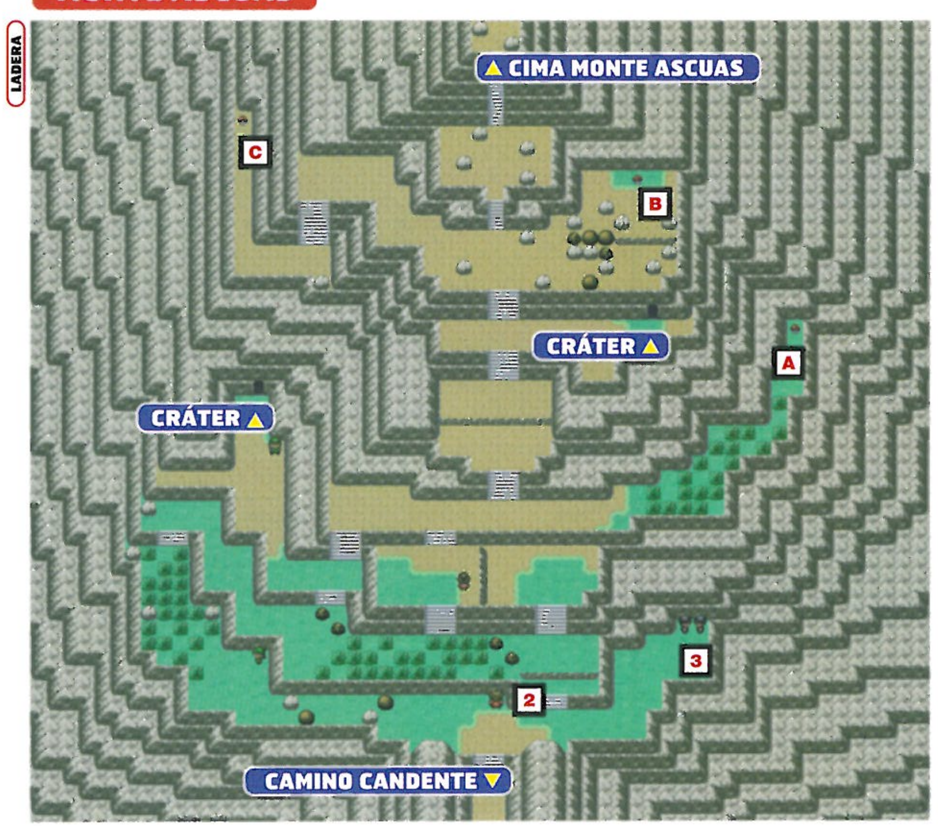
¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
FEAROW	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)
GEODUDE	Algunos	Algunos
GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)
HORSEA	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	No hay
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)
KRABBY	No hay	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)
MEOWTH	Algunos	Algunos
PERSIAN	Pocos	Pocos
PONYTA	Algunos	Algunos
PSYDUCK	Raro (Súper Caña)	Raro (Súper Caña)
RAPIDASH	Pocos	Pocos
SEADRA	Pocos (Súper Caña)	Pocos (Súper Caña)
SLOWPOKE	No hay	Raro (Súper Caña)
SPEAROW	Algunos	Algunos
TENTACOOL	Muchos	Muchos
TENTACRUEL	Pocos	Pocos

Monte Ascuas

En la cima del Monte Ascuas te está esperando Moltres, el legendario pájaro de fuego. Además, cuando venzas al Alto Mando y consigas la Pokédex Nacional, en la ladera del monte aparecerá una cueva en la que encontrarás el Rubí que andabas buscando.

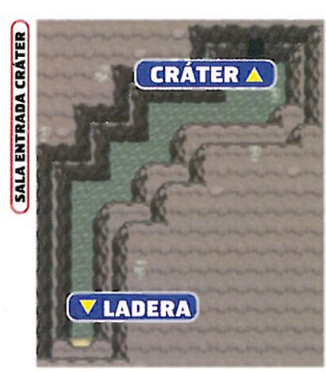
MONTE ASCUAS



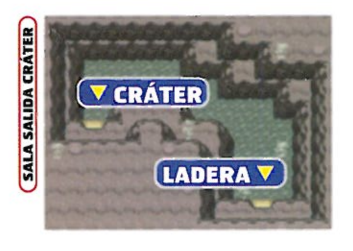
LADERA



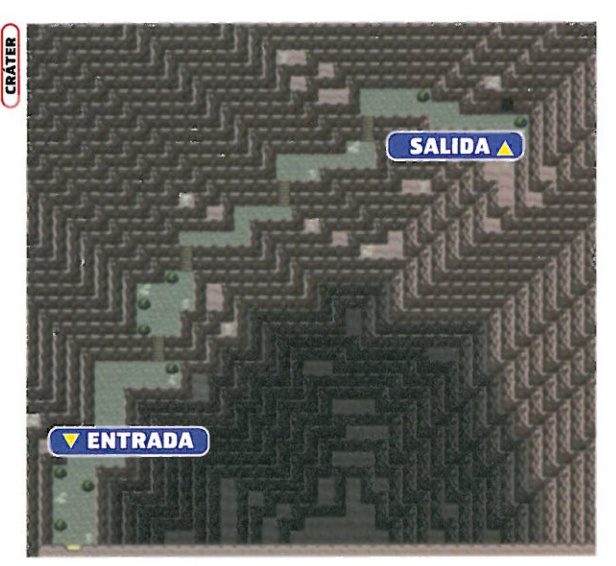
CIMA



SALA ENTRADA CRÁTER



SALA SALIDA CRÁTER

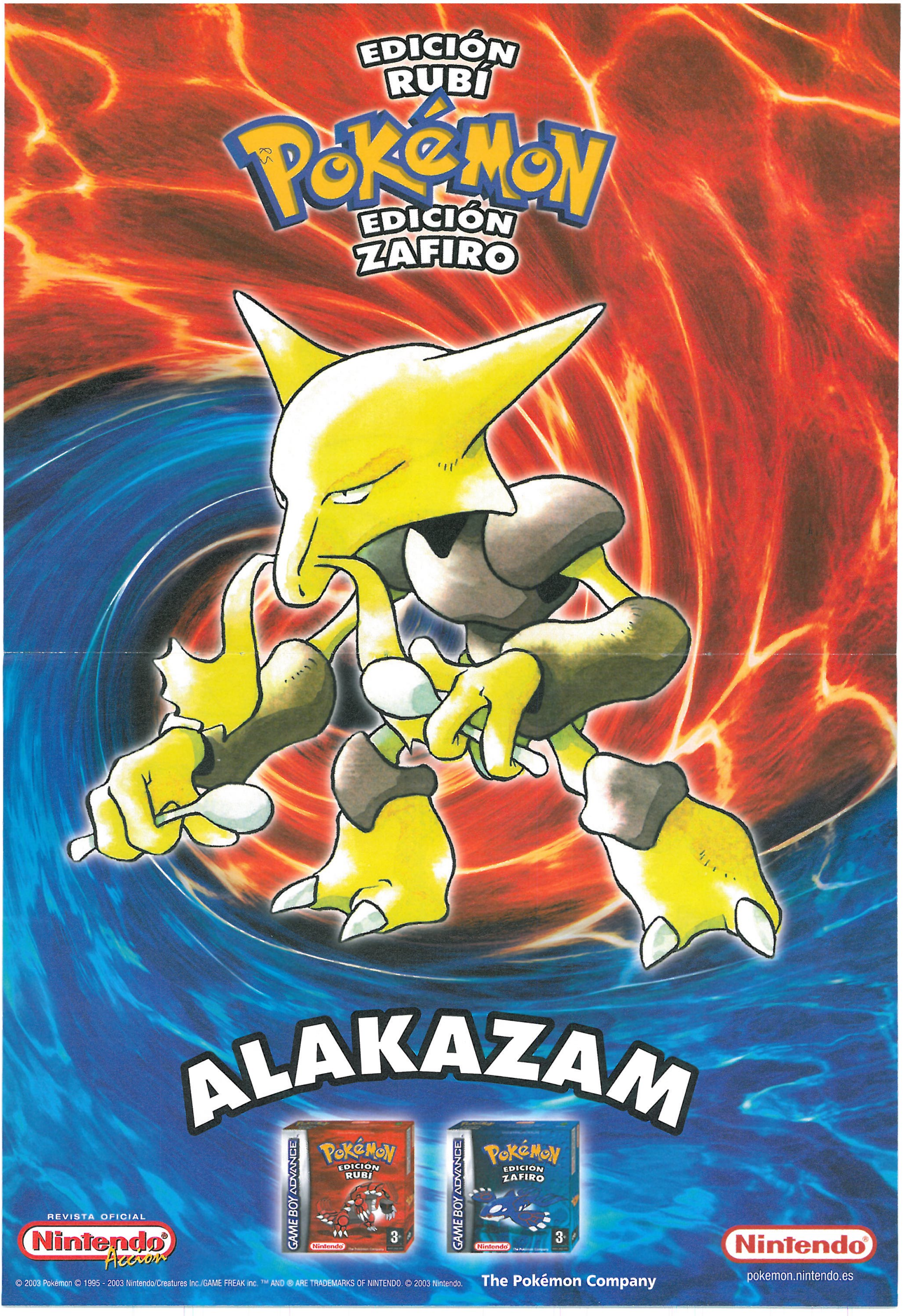


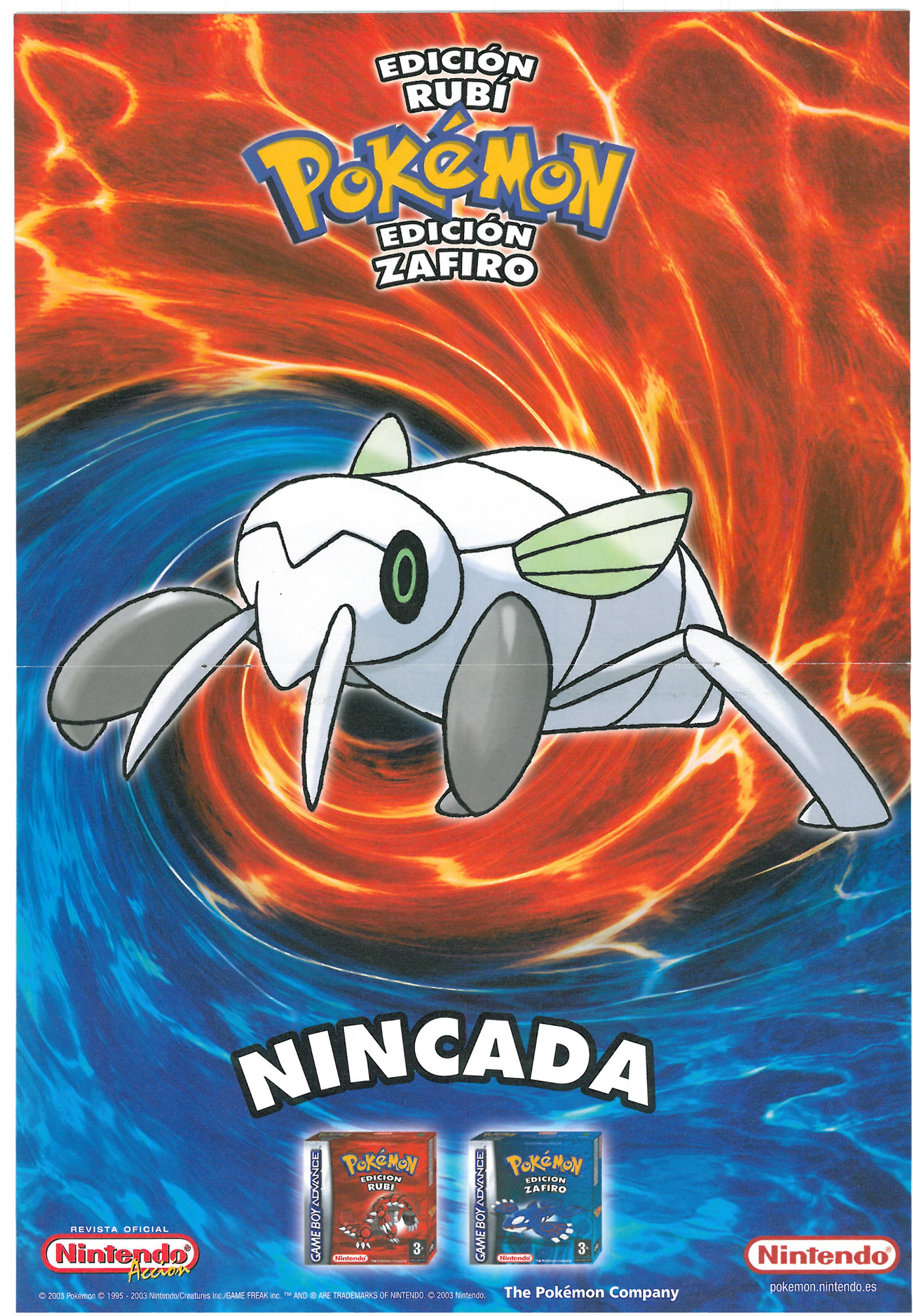
CRÁTER

1. EL FOGOSO MOLTRES



En lo alto del Monte Ascuas espera Moltres, el legendario pájaro de fuego. **Lo encontrarás en el nivel 50 y para capturarlo tendrás que llevar un montón de Ultraball.** No olvides que para facilitar su captura lo mejor será paralizarlo o dormirlo. Si no tienes un buen Pokémon de fuego en tu equipo para afrontar la Liga Pokémon, Moltres puede ser la solución a tus problemas. Un buen Pokémon de fuego siempre te facilitará la vida.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
ALAKAZAM
POKéMON EDICION RUBÍ
POKéMON EDICION ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
NINCADA
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICION ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

CUEVA

BAJO



SÓTANO 1 (Dcha.)

SÓTANO 2 (Dcha) ▼

◀ BAJO

SÓTANO 2 (Dcha.)



SÓTANO 1 (Izqda.)



SÓTANO 2 (Izqda.)



SÓTANO 3

◀ SÓTANO 2 (Izqda)

▼ SÓTANO 4

▼ SÓTANO 2 (Dcha)

SÓTANO 4



SÓTANO 5



2. EXPLOTA DE ALEGRÍA



En el Monte Ascuas vive un Tutor de Movimientos que enseña a tus Pokémon **Explosión.** Este ataque de tipo normal **tiene una potencia de 250** y siempre acierta, aunque debilita al Pokémon que lo usa.

3. UN BONITO RUBÍ

Objeto conseguido: **RUBÍ**



En la ladera del monte verás a **un par de Rockets hablando de un tesoro.** Cuando venzas al Alto Mando, consigas la Pokédex Nacional y hables con Celio, verás que los Rocket han excavado una cueva. **Dentro hallarás el Rubí.**

4. MENSAJES MISTERIOSOS



En la cueva en la que está el Rubí hay dos mensajes. El primero está en el Sótano 4 y es el alfabeto Braille. Es decir, **aquí tienes cómo se escriben en Braille todas las letras del abecedario.** Gracias a ello podrás descifrar el misterioso mensaje del Sóntano5.

¡CONSÍGUELOS!		
A. DIRECTO	B. PIEDRA FUEGO	C. ULTRABALL

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
FEAROW	Algunos	Algunos
GEODUDE	Muchos (Golpe Roca)	Muchos (Golpe Roca)
MACHOKE	Algunos	Algunos
MACHOP	Muchos	Muchos
MAGCARGO	Algunos (Golpe Roca)	Algunos (Golpe Roca)
MAGMAR	No hay	Pocos
PONYTA	Muchos	Muchos
RAPIDASH	Pocos	Pocos
SLUGMA	Muchos	Muchos

Isla Secunda y Cabo Extremo

En Isla Secunda encontrarás unos Recreativos en los que podrás pasar un rato divertido después de rescatar a Pedrita. También conocerás al Tutor de Movimientos y hay por allí una tienda en la que te venden la famosa Leche Mu-Mu. ¡Qué leche, vamos a comprar un poco, ¿no?!

ISLA SECUNDA



1. ¿DÓNDE ESTÁ PEDRITA?

OBJETO CONSEGUIDO: **RUBÍ**

El dueño de los Recreativos anda muy preocupado por su hija Pedrita. Parece que la chica ha desaparecido y claro, te tocará echarle una mano. La pobre **Pedrita anda perdida por Isla Tera, así que ve para allá y búscala.** Cuando regreses con ella y le ofrezcas el Meteorito a su papá, recibirás a cambio una Piedra Lunar, como premio a tu amabilidad, gentileza, caballerosidad y eubolia.



2. SÚPER ATAQUES

La mujer que vive en lo alto de Cabo Extremo **puede enseñar a tu Pokémon de inicio un movimiento terrorífico.** Para hacerlo, el Pokémon que elegiste al principio **debe tener su felicidad a tope** y además tiene que haber alcanzado su segunda evolución, a **Blastoise, Venusaur o Charizard.** Los movimientos que te enseñará son: Hidrocañón, un movimiento de tipo agua; Planta Feroz, un movimiento de tipo planta; y Anillo Ígneo, que es de tipo fuego.



POKéTRUCO

Tu Pokémon de inicio mejorará espectacularmente si puede aprender alguno de los movimientos que enseña la mujer que vive en Cabo Extremo. Para que veas a qué nos referimos, vamos a hablar de cada uno de los ataques. Si tienes a Blastoise, podrá aprender Hidrocañón, un ataque de tipo agua con una potencia de 150, una precisión de 90, pero con la pega de que tras utilizarlo quedará inmovilizado durante un turno. Si llevas a Venusaur, aprenderá Planta Feroz, un movimiento de tipo planta que también tiene una potencia de 150, una precisión de 90 y la misma pega que Hidrocañón. Si al que llevas es a Charizard, aprenderá Anillo Ígneo, un movimiento de fuego con la misma potencia y precisión que los anteriores.



LOS CONSEJOS DE OAK

Antes de usar los servicios de un Tutor de Movimientos **es bueno conocer quién puede aprender el movimiento que enseñan**, así podrás elegir con más criterio el Pokémon que más te interese. Por ejemplo, en Isla Canela hay un Tutor que enseña Metrónomo. Entre los Pokémon que pueden aprender este movimiento tenemos a Clefairy, Clefable, Poliwhirl, Poliwrath, Abra, Kadabra, Alakazam, Machop, Machoke, Machamp, Geodude, Graveler, Golem, Gengar, Drowzee, Hypno, Hitmonlee, Hitmonchan, Chansey, Mr. Mime, Jynx, Snorlax, Mewtwo, Cleffa, Togepi y Togetic.



3. EL TUTOR DE MOVIMIENTOS

El Tutor de Movimientos es un tipo genial. Si le llevas dos Mini Seta o una Seta Grande, es **capaz de enseñar a uno de tus Pokémon un movimiento que haya olvidado** durante el entrenamiento. Para conseguir setas puedes usar el Buscaobjetos, pero lo mejor es que captures a algunos Paras o Parasect y veas si están equipados con algún tipo de seta, que a veces ocurre.



4. POKéTIENDA

La primera vez que eches un vistazo en esta tienda solo encontrarás Agua Fresca y las Superball. **Después de rescatar a Pedrita también te venderán Refrescos y las Ultraball.** Cuando tengas la Pokédex Nacional, se añadirán a estos objetos la Limonada. Finalmente, cuando arregles la Máquina de Redes estos serán los objetos que encontrarás:



LISTA DE PRECIOS			
Ultraball	1200	Turno Ball	1000
Refresco	300	Leche Mu-Mu	500
Acopio Ball	1000	Limonada	350
Agua Fresca	200	Galleta Lava	200

5. MENUDOS JUEGOS

Cuando rescates a Pedrita y le des el Meteorito al dueño de los Recreativos, podrás jugar a dos minijuegos fantásticos en los que **ganarás montones de Bayas.** Los juegos son el **Salto Pokémon** y el **Dodrio a por Bayas.** Para poder jugar, coge tu adaptador inalámbrico, búscate unos amiguetes y sigue las instrucciones que te den los dependientes de los Recreativos.



PISTAS

Si te preguntas cuántos Tutores de Movimientos hay y qué ataques enseñan, lee: Anillo Ígneo, Planta Feroz e Hidrocañón (I. Secunda), Golpe Cuerpo (I. Quarta), Contador (Centro Comercial), Doble Filo (Calle Victoria), Come Sueños (C. Verde), Explosión (Mt. Ascuas), Megapatada (Ruta 4), Megapuño (Ruta 4), Metrónomo (I. Canela), Sustituto (Fucsia), Mimético (Azafrán), Avalancha (Túnel Roca), Mov. Sísmico (C. Plateada), Amortiguador (Azulona), Danza Espada (I. Sétima) y Onda Trueno (Silph).

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
BELLSPROUT	No hay	Algunos
FEAROW	Algunos	Algunos
GLOOM	Algunos	No hay
GOLDEEN	Algunos (Caña Buena)	Algunos (Caña Buena)
GOLDUCK	Pocos	No hay
GYARADOS	Algunos (Súper Caña)	Algunos (Súper Caña)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)
MEOWTH	Algunos	Algunos
ODDISH	Algunos	No hay
PERSIAN	Pocos	Pocos
POLIWAG	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	Muchos (Caña Buena y) Súper Caña)
POLIWHIRL	Muchos (Súper Caña)	Muchos (Súper Caña)
PSYDUCK	Pocos (Súper Caña)	No hay
SLOWBRO	No hay	Pocos
SLOWPOKE	No hay	Pocos
SPEAROW	Algunos	Algunos
WEEPINBELL	No hay	Algunos

Isla Tera, Puente Unión y Bosq

Una panda de gamberros motorizados ha invadido la isla. Cuando les des una buena tunda, podrás llegar hasta el Bosque Baya y localizar a Pedrita. Y vete preparado porque, junto a Pedrita, te espera un malvado Hypno que atacará en cuanto te acerques. Procura capturarlo y hacerle un hueco en tu equipo, Hypno es un Pokémon de tipo psíquico estupendo.

ISLA TERA

◀ PUENTE UNIÓN
2
1
VÍA ISLA TERA ▶
PUERTO ISLA TERA
VÍA ISLA TERA ▶

BOSQUE BAYA

D
3
C
B
BOSQUE BAYA ▼

VÍA ISLA TERA

2
▼ PUERTO ISLA TERA
PUERTO ISLA TERA ▶

PUENTE UNIÓN



ue Baya

1. CHICOS MALOS

OBJETO CONSEGUIDO: **RESTAU. TODO**

Una panda de moteros está metiéndose con un chaval cerca del Centro Pokémon, así que tendrás que encargarte ellos. Todos los moteros usan Pokémon de tipo veneno, pero **si llevas algún Pokémon que sepa algún ataque de tipo tierra o psíquico, te los ventilarás en un periquete.** No olvides hablar con el chaval al que acabas de salvar porque es agradecido y te dará Restau. Todo.



2. USA LA PEPITA

Dentro de la cueva que hay en el Puerto de Isla Tera hallarás a un hombre que está buscando oro. Después de derrotar al Alto Mando, si vuelves por aquí, verás que **el hombre ha excavado un montón y ha encontrado una Pepita de oro.** Este objeto es muy valioso, así que date una vuelta por la tienda e intenta venderlo porque, como ya debes saber, que las Pepitas no sirven para otra cosa. **Te ofrecerán 5000 machacantes,** así que no lo dudes y vende.



LISTA DE PRECIOS			
Ultraball	1200	Cuerda Huida	550
Cura Total	600	Revivir	1500
Hiperpoción	1200	Máx. Repel	700

3. POBRE PEDRITA

OBJETO CONSEGUIDO: BAYA PABAYA

La hija del dueño de los Recreativos de Isla Secunda se llama Pedrita y **anda perdida en el Bosque Baya.** La pobre no puede moverse del miedo que tiene por culpa de un malvado Hypno. Hazte con el Hypno para que Pedrita te dé la Baya Pabaya y los dos juntos volváis con papá. No olvides que **la Baya Pabaya restaura PS,** pero tiene la pega de que puede confundir.



¡CONSÍGUELOS!			
A. ZINC	B. ELIXIR MÁX.	C. CURA TOTAL	D. ÉTER MÁX.

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
BELLSPROUT	No hay	Algunos
DROWZEE	Algunos	Algunos
DUNSPARCE	Muchos	Muchos
EXEGGCUTE	Algunos	Algunos
GLOOM	Algunos	No hay
GYARADOS	No hay (Súper Caña)	Pocos (Súper Caña)
HORSEA	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	No hay
HYPNO	Pocos	Pocos
KINGLER	No hay	Pocos (Súper Caña)
KRABBY	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)	Muchos (Caña Buena y Súper Caña)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja)	Muchos (Caña Vieja)
MEOWTH	Algunos	Algunos
ODDISH	Algunos	No hay
PERSIAN	Pocos	Pocos
PIDGEOTTO	Algunos	Algunos
PIDGEY	Algunos	Algunos
PSYDUCK	Pocos	No hay
SEADRA	Pocos (Súper Caña)	No hay
SLOWBRO	No hay	Pocos
SLOWPOKE	No hay	Muchos
TENTACOOL	Muchos	Muchos
TENTACRUEL	Pocos	Pocos
VENOMOTH	Pocos	Pocos
VENONAT	Algunos	Algunos
WEEPINBELL	No hay	Algunos

Ruta 21, Ciudad Verde, Rutas 22

Atraviesa la Ruta 21 y dirígete a Ciudad Verde a ganar la última medalla. Cuando la tengas, todos los guardas de la Ruta 23 te dejarán pasar. Ya tienes vía libre para llegar hasta la Meseta Añil.

RUTA 21

▲ PUEBLO PALETA

▼ ISLA CANELA

CIUDAD VERDE

▲ RUTA 2

1

◀ RUTA 22

▼ RUTA 1

RUTA 22

RIVAL

2

CIUDAD VERDE ▶

RUTA 23



1. EL ÚLTIMO LÍDER

Cuando tengas en tu poder siete medallas, **el líder del gimnasio de Ciudad Verde** abrirá las puertas de su guarida, el mismo gimnasio. Prepárate porque, quien te espera, **es un viejo conocido. Se trata Giovanni,** el jefe de los malvados Team Rocket.



Cuando le venzas estarás en condiciones de poner rumbo a la Meseta Añil y entrar a disputar la Liga Pokémon.

2. RUMBO A LA LIGA POKéMON



En fin, quizá creías que el último obstáculo para llegar a la Liga Pokémon era Giovanni, pero falta otro. Cuando entres en la Ruta 22, **el rival aparecerá de nuevo con un equipo más duro que el de Giovanni.** Sin embargo, ya tienes mucha experiencia en combate, así que si te lo curras, seguro que será incapaz de hacerte morder el polvo. Por si acaso, **procura llevar la Mochila bien repleta de medicinas,** seguro que necesitará alguna.

¡Hazte con todos!

RUTA 21

GYARADOS		HORSEA	
Algunos (Súper Caña)	**Algunos** (Súper Caña)	**Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)	**Muchos** (Caña Buena)
KINGLER		**KRABBY**	
No hay	**Pocos** (Súper Caña)	**Algunos** (Caña Buena)	**Muchos** (Caña Buena y) Súper Caña)
MAGIKARP		**PSYDUCK**	
Muchos (Caña Vieja)	**Muchos** (Caña Vieja)	**Raro** (Súper Caña)	**No hay**
SEADRA		**SLOWPOKE**	
Pocos (Súper Caña)	**No hay**	**No hay**	**Raro** (Súper Caña)
TANGELA		**TENTACOOL**	
Muchos	**Muchos**	**Muchos**	**Muchos**

Líder Pokémon #8

El malvado Giovanni está escondido en el gimnasio con la intención de volver a formar al Team Rocket. Es la hora de desbaratar sus planes.



Giovanni

Todos los Pokémon del equipo de Giovanni pertenecen al tipo tierra. Para no caer derrotado, será mejor que **no uses Pokémon de tipo fuego, eléctrico, veneno, roca o acero.**

Equipo de Giovanni

RHYHORN Nv 45	DUGTRIO Nv 42
	
NIDOQUEEN Nv 44 RHYHORN Nv 50	NIDOKING Nv 45

CONSEJO PARA GIOVANNI

Todos los Pokémon de Giovanni tienen en común que pertenecen al tipo tierra. Por eso, la mayoría conocen el devastador ataque Terremoto. **Si tienes en tu equipo un Pokémon que sepa Surf, vencer a Giovanni será coser y cantar.** Tampoco viene mal tener algún Pokémon fantasma o de tipo veneno con la habilidad Levitar. Serán útiles para enfrentarse a Nidoqueen y Nidoking y evitar su Terremoto.

PREMIOS GIOVANNI

MEDALLA TIERRA
Con esta medalla **todos los Pokémon te obedecerán.** Además, te permitirá acceder a la Liga Pokémon.

MT 26, TERREMOTO
Proporciona un **ataque de tipo tierra muy poderoso** que causa un temblor de tierra verdaderamente devastador.

EL RIVAL: Batalla 6



El rival tiene un gran equipo, así que para vencerle tendrás que formar un equipo igual o mejor. Recuerda que un buen **ataque eléctrico** fulminará a Gyarados y Pidgeot, un poderoso **ataque de agua** hará que Rhyhorn y Growlithe no tengan opciones, un gran **ataque de fuego** volatilizará a Venusaur y Exeggcute y un buen **golpe físico** debilitará a Alakazam. Si alguno de los miembros de tu equipo conoce un buen ataque de tipo bicho, no lo dudes y úsalo contra el terrible Alakazam.

TU PRIMER POKéMON	EQUIPO RIVAL
Bulbasaur	Charizard (Nv. 53), Pidgeot (Nv 47), Alakazam (Nv. 47), Rhyhorn (Nv. 45), Exeggcute (Nv. 45) y Gyarados (Nv. 45)
Charmander	Blastoise (Nv 53), Pidgeot (Nv 47), Alakazam (Nv. 47), Rhyhorn (Nv. 45), Exeggcute (Nv. 45) y Growlithe (Nv. 45)
Squirtle	Venusaur (Nv 53), Pidgeot (Nv 47), Alakazam (Nv. 47), Rhyhorn (Nv. 45), Growlithe (Nv. 45) y Gyarados (Nv. 45)

¡Hazte con todos!

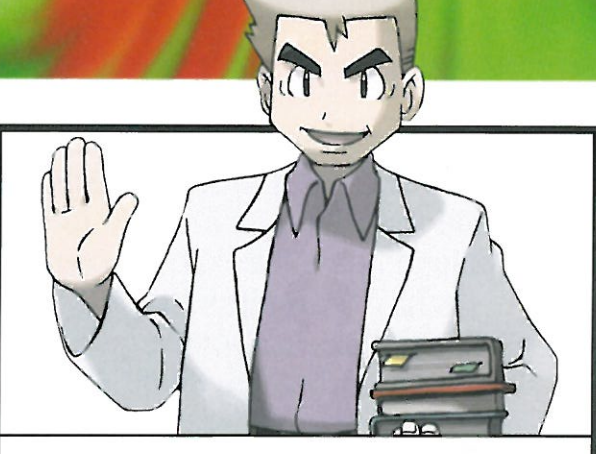
RUTA 22

GOLDEEN	● Muchos	● Muchos
MANKEY	● Muchos	● Muchos
POLIWAG	● Muchos	● Muchos
PSYDUCK	● Muchos	● No hay
RATTATA	● Muchos	● Muchos
SLOWPOKE	● No hay	● Muchos
SPEAROW	● Muchos	● Muchos

¡Hazte con todos!

RUTA 23

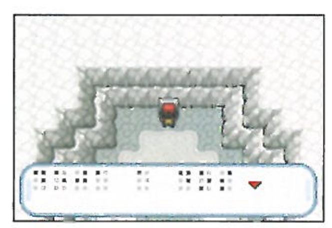
ARBOK	● Pocos	● No hay
EKANS	● Algunos	● Pocos
FEAROW	● Algunos	● Algunos
MAGIKARP	● Muchos (Caña Vieja)	● Muchos (Caña Vieja)
MANKEY	● Algunos	● Algunos
POLIWAG	● Muchos (Caña Buena)	● Muchos (Caña Buena)
POLIWHIRL	● Muchos (Súper Caña)	● Muchos (Súper Caña)
PRIMEAPE	● Pocos	● Pocos
PSYDUCK	● Muchos	● No hay
SANDSHREW	● Algunos	● Algunos
SANDSLASH	● No hay	● Pocos
SLOWPOKE	● No hay	● Muchos
SPEAROW	● Algunos	● Algunos



La Guía de Oak

Si quieres tener una mente tan portentosa como la de Oak, haz ejercicio, toma vitaminas y ten serenidad. Él lo hace.

¿Cuál es el mensaje de la Cueva Punteada?



Es cierto, en la sala en la que verás el Zafiro hay **un extraño mensaje escrito en código Braille.** El mensaje dice: "Deja a dos brillantes piedras, una roja una azul, conectar con pasado. Amigos compartir fuerza, abre puerta a mundo por explorar, nuevo mundo os espera". Sin duda **este mensaje habla de las maravillas que te esperan** cuando esté arreglada la Máquina de Redes de Isla Prima.

¿Con qué equipo puedo ganar la Liga Pokémon?



Para ganar la Liga Pokémon, **más que aconsejarte un equipo, te diré los tipos de Pokémon que necesitas** para no tener problemas. En primer lugar, **es imprescindible que dispongas de unos buenos Pokémon de tipo fuego, eléctrico y agua.** Tampoco te vendrá mal contar con algún Pokémon de tipo hielo y otro de tipo psíquico. Además, debes procurar que tu equipo tenga ataques poderosos y un nivel superior a 50.

¿Cómo consigo a Tyrogue?

Este Pokémon de tipo lucha tan molón y difícil de ver, lo conseguirás **en la Guardería de Isla Quarta si cruzas un Hitmonlee o un Hitmonchan con un Ditto.** Y por si te da corte preguntarlo porque tampoco lo sabes, te diré que a Hitmonlee y Hitmonchan los encontrarás en Ciudad Azafrán.

Y en la próxima entrega...

- **Por fin alcanzaremos la Meseta Añil y disputaremos la Liga Pokémon.**
- **Visitaremos Isla Quarta y ayudaremos a Lorelei.**
- **En Isla Inta lucharemos contra el Team Rocket y conseguiremos el Zafiro.**
- **Si nos da tiempo, iremos a Cueva Celeste y nos haremos con Mewtwo.**





¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Samuel Rodríguez López (Murcia) 4 años
Jimmy: –Decidme, decidme... ¡¿ACASO HA EXISTIDO, EXISTE O EXISTIRÁ UN SNORLAX MÁS SIMPÁTICO QUE ESTE?! Oak: –Yo conocí a uno que contaba chistes de... Jimmy: –Calla y fíjate bien en la cara. Oak: –¡Oh, cuán simpático, es verdad!

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.



¡Participa y Gana!



Este mes sorteamos 6 estupendas toallas Pokémon, exclusivas para Nintendo Acción, entre los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Whismur y remójalo con un flash de coco del 87, gran cosecha.

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3



4



5



PODER PSÍQUICO

Jimmy: –De los Pokémon que he conocido, que son todos, si no muchos... ¡este es el más simpático, a pesar de ser un pez! Mari: –¿Así que es majo? Jimmy: –¡Talmente! Oak: –Ahora di nombres de peces. Mari: –Besugo, merluzo, burro... Oak: –Dilos sin mirar a Jimmy, mejor.



Juan José Martínez (Murcia)

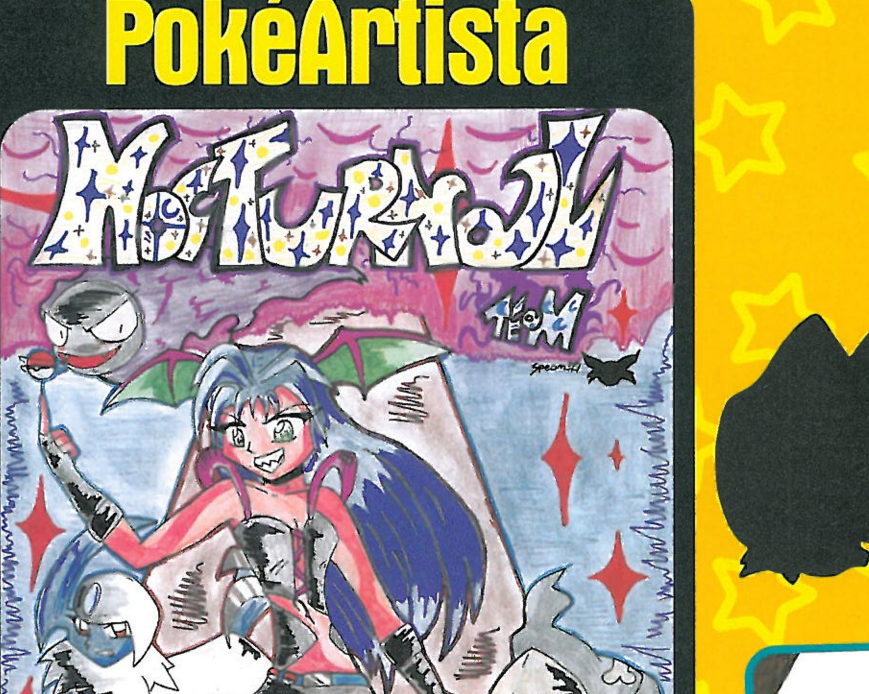




Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



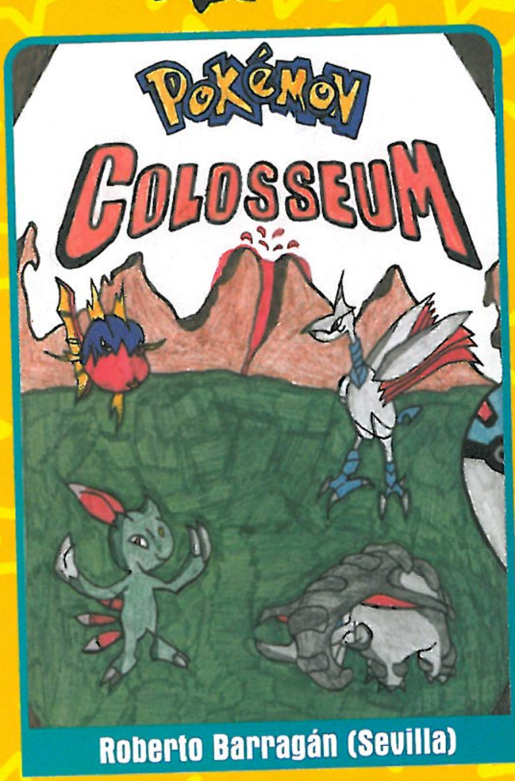
PokéArtista



¡UN «POKéMON DASH» DS, DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!



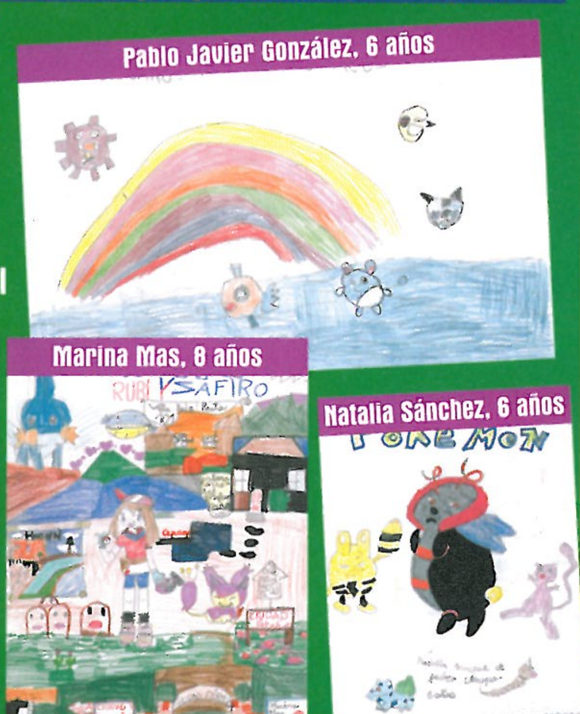
Judit Martínez Roldán (Barcelona)
Jimmy: –¡Señores, vuelve la bestia de...! Mari: –¿Encima que vuelvo de comprarte la comida, me tratas así?, ¿te sacudo ahora o te viene mejor después de comer? Jimmy: –La bestia de los dibujos Pokémon, Judit, so egocéntrica.



Roberto Barragán (Sevilla)

Grandes dibujos de pequeños maestros

Oak: –Los pequeños proyectos de mí mismo que nos mandan sus dibujos este mes son el malagueño Pablo Javier, que se lee la Revista Pokémon mil veces al mes (esta la leerá mil veces más); la alicantina Marina, a la que más le valdrá no encontrarse con Jimmy y la Mari, que van por allí de vez en cuando; y Natalia, de Málaga, que... Jimmy: –Jo, cómo se enrolla.



Pablo Javier González, 6 años

Marina Mas, 8 años

Natalia Sánchez, 6 años



Beatriz Gutierrez (Logroño)

LLAMADAS (¡man, man!)

Clubes

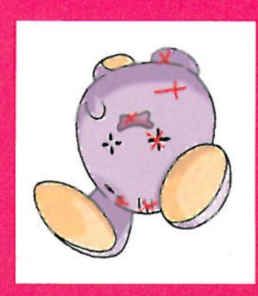
Club Maestro Pokémon
¿Queréis entrar en el club y ser los mejores maestros Pokémon?, ¿capturar a Jirachi o a Deoxys?, ¿tener todas las pistas de Rubí o Zafiro?, ¿saber cómo aparece la isla espejismo?, ¿tener cualquier ficha Pokémon?, ¿cómo llegar a la isla sur? Todo esto y muchísimas cosas más las podréis saber si sois miembros del club. Las preguntas que me hagáis sobre las ediciones de Rubí o Zafiro os las responderé. Sólo tenéis que enviarme vuestros datos personales, dirección y una foto a:
Ctra. de Coin, 132
CP. 29570 Cartama
(Málaga)
Y también podéis hacerme preguntas por e-mail, escribiéndome a:
raikuaz@hotmail.com

Soluciones pasatiempos

Es Pokémon, pero...
1. Pokémon Pinball R/Z (GBA)
2. Pokémon Verde Hoja (GBA)
3. Pokémon Dash (DS)
4. Pokémon Esmeralda (GBA)
5. Pokémon Channel (GC)

Poder Psíquico
Es Magikarp, Mari, Magikarp.

Siluetas
1. Nosepass 2. Lairon



Diferencias Whismur

Conoce a fondo a tus Pokémon

¿Preparados para una nueva clase magistral de vuestro profesor Pokémon favorito (es decir, yo) en forma de fichas Pokémon? ¡Venga, ánimo, que este mes solo hay que aprenderse seis Pokémon! Poned el cerebro a punto y empapaos de los conocimientos más profundos que podréis encontrar sobre cada una de estas formidables criaturas.

49 VENOMOTH

El polvillo que cubre sus alas es de distinto color según el tipo de veneno que lleve.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Profecía	Normal
Básico	Viento Plata	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Nv. 9	Supersónico	Normal
Nv. 17	Confusión	Psíquico
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 25	Chupavidas	Bicho
Nv. 28	Paralizador	Planta
Nv. 31	Tornado	Volador
Nv. 36	Psicorrayo	Psíquico
Nv. 42	Somnífero	Planta
Nv. 52	Psíquico	Psíquico

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Polvo Escudo (Evita efectos secundarios)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

50 DIGLETT

Vive un metro por debajo del suelo y se alimenta de raíces. También aparece en la superficie.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Arañazo	Normal
Nv. 5	Gruñido	Normal
Nv. 9	Magnitud	Tierra
Nv. 17	Excavar	Tierra
Nv. 21	Golpes Furia	Normal
Nv. 25	Bofetón Lodo	Tierra
Nv. 33	Cuchillada	Normal
Nv. 41	Terremoto	Tierra
Nv. 49	Fisura	Tierra
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Tierra **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Velo Arena (Más EVASIÓN en torm. Arena) Trampa Arena (Evita la huida)

EVOLUCIÓN: Dugtrio (Nv 26)

GUÍA DE COLORES: ROJO ■ VERDE ■ RUBÍ ■ ZAFIRO ■ COLOSEUM ■ CHANNEL ■

51 DUGTRIO



Un trío de Diglett. Causa enormes terremotos al cavar 100 km. por debajo del suelo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Triataque	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv. 5	Gruñido	Normal
Nv. 9	Magnitud	Tierra
Nv. 17	Excavar	Tierra
Nv. 21	Golpes Furia	Normal
Nv. 25	Bofetón Lodo	Tierra
Nv. 26	Bucle Arena	Tierra
Nv. 38	Cuchillada	Normal
Nv. 51	Terremoto	Tierra
Nv. 64	Fisura	Tierra
—	—	—

TIPO: Tierra **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Velo Arena (Más EVASIÓN en torm. Arena)
Trampa Arena (Evita la huida)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

52 MEOWTH

Adora los objetos redondos. De noche, camina por las calles en busca de monedas perdidas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv. 10	Mordisco	Siniestro
Nv. 18	Día de Pago	Normal
Nv. 25	Finta	Siniestro
Nv. 31	Chirrido	Normal
Nv. 36	Golpes Furia	Normal
Nv. 40	Cuchillada	Normal
Nv 43	Sorpresa	Normal
Nv. 45	Contoneo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Normal **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Recogida (Puede tomar objetos)

EVOLUCIÓN: Persian (Nv 28)

53 PERSIAN



Aunque es muy admirado por su pelo, es difícil de entrenar como mascota porque es travieso.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Mordisco	Siniestro
Nv. 10	Mordisco	Siniestro
Nv. 18	Día de Pago	Normal
Nv. 25	Finta	Siniestro
Nv. 34	Chirrido	Normal
Nv. 42	Golpes Furia	Normal
Nv. 49	Cuchillada	Normal
Nv 55	Sorpresa	Normal
Nv. 61	Contoneo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Normal **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Flexibilidad (Evita la parálisis)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

54 PSYDUCK



Mientras calma al enemigo con su vacía mirada, este Pokémon usa poderes psicoquinéticos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Arañazo	Normal
Nv. 5	Látigo	Normal
Nv. 10	Anulación	Normal
Nv. 16	Confusión	Psíquico
Nv. 23	Chirrido	Normal
Nv. 31	Más Psique	Normal
Nv. 40	Golpes Furia	Normal
Nv. 50	Hidrobomba	Agua
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Agua **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Humedad (Evita la autodeterminación)
Aclimatación (Anula los efectos del clima)

EVOLUCIÓN: Golduck (Nv 33)